

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : **06-142277**
 (43)Date of publication of application : **24.05.1994**

(51)Int.Cl. **A63F 5/04**
A63F 5/04

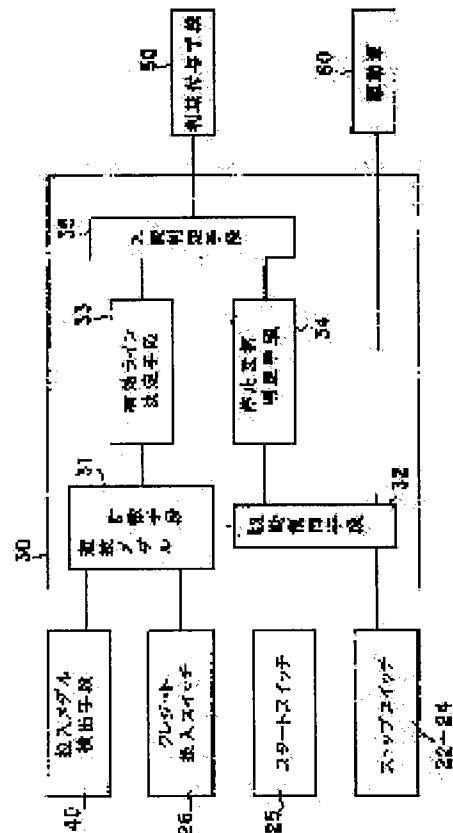
(21)Application number : **04-300753** (71) Applicant : **OLYMPIA:KK**
 (22)Date of filing : **11.11.1992** (72) Inventor : **FUJISAWA HIDEJI**
MATAYOSHI MASAHIRO

(54) SLOT MACHINE

(57)Abstract:

PURPOSE: To increase the chance of player's winning a prize by setting a universal pattern advantageous to a player.

CONSTITUTION: At least one universal pattern (e.g. joker JK) is set in plural patterns. If the universal pattern JK is stopped and displayed on an effective line made effective in response to the number of thrown-in game medals and a prize mode is formed by the remaining patterns stopped and displayed on the effective line, a prize winning signal is output from a prize winning judging means 35 to an advantage applying means 50.



*** NOTICES ***

JPO and INPIT are not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1]Two or more rotation reels with which two or more kinds of patterns were displayed, respectively.

A driving source which rotates these rotation reels.

A start switch for making a drive of this driving source start.

A stop switch for stopping a drive of said driving source.

A drive control means which makes a drive of a driving source start based on operation of said start switch, and stops a drive of a driving source after that on condition of an injection of a game medal based on operation of said stop switch, When a pattern of each rotation reel by which the stop display was carried out located in a line on an effective line validated by injection number of sheets of a game medal has agreed in a prize mode set up beforehand, A winning-a-prize judging means which outputs a winning-a-prize signal, and a profit granting means which gives a game person profits based on a winning-a-prize signal from this winning-a-prize judging means.

With the remaining pattern by which it is the slot machine provided with the above, at least one omnipotent pattern is set as inside of two or more above-mentioned patterns, and the stop display of the above-mentioned omnipotent pattern is carried out on said effective line, and the stop display is carried out on the effective line concerned. When a prize mode was constituted, it was made to make a winning-a-prize signal output to a profit granting means from a winning-a-prize judging means.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

JPO and INPIT are not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[Industrial Application]This invention sets up an omnipotent pattern advantageous to especially a game person about a slot machine.

[0002]

[Description of the Prior Art]Three rotation reels with which two or more kinds of patterns were conventionally displayed as this kind of a slot machine, respectively, The start switch for making the drive of three driving sources which rotate three rotation reels individually, and three driving sources start simultaneously, Three stop switches for stopping the drive of three driving sources individually, The drive of three driving sources is made to start simultaneously on condition of an injection of a game medal based on operation of said start switch, Then, the drive control means which stops the drive of three corresponding driving sources based on operation of said three stop switches, respectively, When the pattern of each rotation reel by which the stop display was carried out located in a line on the effective line validated by the injection number of sheets of a game medal has agreed in the prize mode set up beforehand, The thing provided with the winning-a-prize judging means which outputs a winning-a-prize signal, and the profit granting means which gives a game person profits, such as a medal, based on the winning-a-prize signal from this winning-a-prize judging means is known.

[0003]And in the above-mentioned conventional slot machine, when a pattern of the same kind, for example, "7", gathers on an effective line, the prize mode is made to be formed.

[0004]

[Problem(s) to be Solved by the Invention]However, in the above-mentioned conventional slot machine. Since a pattern of the same kind must be arranged on an effective line, when the 2nd rotation reel is stopped among three rotation reels, When the stopped pattern of the rotation reel stopped first and the stopped pattern of the rotation reel stopped next had not gathered on the effective line, the stopped pattern of the last rotation reel did not need to be seen, it became "HAZURE", and there was a problem that enjoyment was missing.

[0005]Then, the place which the slot machine according to claim 1 is made in view of the problem which the above-mentioned Prior art has, and is made into the purpose, It is going to provide the slot machine which increases and has a chance of winning a prize of a game person by setting up an omnipotent pattern advantageous to a game person, and is varied.

[0006]

[Means for Solving the Problem]This invention is for attaining the above-mentioned

purpose, and is explained using an example which showed the contents to a drawing below. The invention according to claim 1 sets at least one omnipotent pattern (for example, joker JK) as inside of two or more patterns, When a prize mode was constituted by the remaining pattern in which the stop display of this omnipotent pattern (JK) is carried out on said effective line, and the stop display is carried out on the effective line concerned, it was made to make a winning-a-prize signal output to a profit granting means (50) from a winning-a-prize judging means (35).

[0007]

[Function]According to the invention according to claim 1, on an effective line Therefore, the inside of two or more rotation reels (12-14), When the prize mode is constituted by the pattern to which the stop display of the omnipotent pattern (65) was carried out to any one rotation reel (12-14), and the stop display of the remaining rotation reels (12-14) was carried out, a winning-a-prize signal is outputted to a profit granting means (50) from a winning-a-prize judging means (35). As a result, a profit granting means (50) gives a game person profits based on the winning-a-prize signal from a winning-a-prize judging means (35).

[0008]

[Example]Drawing 1 - 4 show the example of this invention.

The outline front view of a prize mode with which the block diagram of a slot machine carries out drawing 1, as for drawing 2, the outline front view of the slot machine was carried out, and, as for drawing 3, the stop display of the omnipotent pattern was carried out, and drawing 4 show respectively the outline front view of other prize modes with which the stop display of the omnipotent pattern was similarly carried out.

[0009]Among drawing 2, a slot machine is shown and, as for ten, the rotation reels 12-14 of the height of this slot machine 10 the rectangular window part 11 is mostly formed in the center, and more than one are three in this example in this window part 11 as for whose number are arranged, respectively. The three above-mentioned rotation reels 12-14 comprise the RLC reel 12, the middle turn reel 13, and the RRC reel 14 sequentially from the left of drawing 2.

[0010]As shown in drawing 3 and 4, in the peripheral face of each rotation reels 12-14 For example, the character of 7(seven)SE, Two or more kinds of patterns, such as a picture of the fruit of the picture of the bell BE, apple AP and orange OR, the cherry CH, etc. and a picture of the joker JK which is an omnipotent pattern, are displayed at the predetermined intervals, respectively. The pattern of the joker JK which is an omnipotent pattern may be displayed only on one piece or the two arbitrary rotation reels 12-14 among the three rotation reels 12-14. The number of the patterns of the joker JK may be one to each rotation reels 12-14, or may be displayed. [two or more]

[0011]As shown in drawing 2, a total of the five lines 15-19 which show the combination of the pattern of the three rotation reels 12-14 is displayed on the glass surface of said window part 11. The lines 16 and 17 of the upper and lower sides which leave the above-mentioned lines 15-19 to the upper and lower sides of the almost level center line 15 and this center line 15, and are located in parallel, It is arranged in the shape of [of the lines 16 and 17 of both upper and lower sides] a diagonal line, and the upward-slant-to-the-right slanting line 18 and the lower right which crossed x punctiform at the center comprise

the ** slanting line 19.

[0012]As shown in drawing 2, the indicator 21 of double figures of seven segments as which the medal slot 20 displays again the credit number of the medal thrown in from the medal slot 20 on the left-hand side of the three rotation reels 12-14 is formed in said three diagonal below side of the rotation reels 12-14. As shown in drawing 2, the three stop switches 22-24 for making the rotation reels 12-14 correspond, respectively, and stopping each rotation reels 12-14 individually are formed in said three rotation reel 12-14 bottom, respectively. The three stop switches 22-24 comprise the left stop switch 22, the inside stop switch 23, and the right stop switch 24 sequentially from the left of drawing 2.

[0013]As shown in drawing 2, the start switch 25 of lever shape is formed in the left-hand side of the three above-mentioned stop switches 22-24. Operation of this start switch 25 will output a start signal. On the left-hand side of the above-mentioned start switch 25, as shown in drawing 2, the two switches 26 and 27 are arranged up and down. The upper part is the credit injection switch 26 for supplying credit medals as a game medal, and if this switch 26 is operated, a credit injection signal will be outputted. The credit injection switch 26 bottom is the liquidation switch 27 for liquidating credit medals.

[0014]On the other hand, as shown in drawing 2, the medal outlet 28 to which shape discharges a medal outside by a rectangular hole is formed in the front lower part of the slot machine 10. Next, the control circuit of the slot machine 10 is explained using drawing 1. The control circuit of the slot machine 10 is constituted centering on the prime controller 30 which comprised a CPU, a ROM, RAM, I/O, etc., as shown in drawing 1.

[0015]The injection medal detecting means 40, such as a microswitch which detect the injection medal thrown in from the medal slot 20 (drawing 2) the whole sheet in the input side of the above-mentioned prime controller 30, and outputs an injection medal detecting signal to it as shown in drawing 1, Said credit-medals injection switch 27 which outputs the credit injection signal for supplying to the inside of the slot machine 10 by using credit medals as a game medal, Said start switch 25 which outputs the start signal for making rotation of the three rotation reels 12-14 start simultaneously, and the three stop switches 22-24 which output the red light for stopping rotation of the rotation reels 12-14 individually, respectively are connected, respectively.

[0016]The profit granting means 50 of the hopper etc. which give a game person profits by discharging a medal in the output side of said prime controller 30 as shown in drawing 1, The three rotation reels 12-14 are made to rotate individually, for example, the driving source 60 which consists of three stepping motors is connected. It may be made for the profit granting means 50 to give not only the hopper that discharges a medal but a game person rights, such as a bonus game and replay.

[0017]On the other hand, as shown in drawing 1, based on the injection medal detecting signal outputted from the injection medal detecting means 40, said prime controller 30, While an injection medal number is calculated, and these calculated enumerated data calculate the supplied injection medal number as a game medal [number of the maximum game medals], for example, when the inside of a game does not usually exceed "3" **, The game medal counting means 31 which calculates the number of game medals and outputs a game medal count signal based on the credit injection signal from the credit injection switch 26, While making the drive of the driving source 60 start based on the start signal from the start switch 25 on condition of the input of the game medal count signal

from this game medal counting means 31, The drive control means 32 which outputs the driving control signal for stopping individually rotation of each rotation reels 12-14 based on the red light from the stop switches 22-24, Based on the driving control signal from an effective line determination means 33 to determine at least one effective line among the five lines 15-19, and to output an effective line determination signal based on the game medal count signal from the game medal counting means 31, and said drive control means 41, The stopped pattern judging means 34 which specifies the stopped pattern of the three rotation reels 12-14, and outputs a stopped pattern signal, When the stopped pattern located in a line on the effective line determined by said effective line determination means 33 has agreed in the prize mode set up beforehand based on the stopped pattern signal from this stopped pattern judging means 34, it has the winning-a-prize judging means 35 which outputs a profits grant signal.

[0018]Although the number of the maximum game medals usually made it "3" **, for example in the inside of a game, other than this, it may be alike, for example, the inside of a bonus game may be "1" **, and the other number of sheets may be sufficient as it. As the above-mentioned game medal counting means 31 is shown in drawing 1, while calculating a game medal based on the medal detecting signal from the injection medal detecting means 40, the enumerated data are restricted to three sheets by the maximum game medal number of sheets, for example, a usual game. When an injection medal is thrown in exceeding the maximum game medal number of sheets, for example, three sheets, the injection medal thrown in exceeding three sheets is calculated as credit medals. On the other hand, the game medal counting means 31 calculates the calculated credit medals as a game medal based on the credit injection signal from the credit injection switch 26. The enumerated data of the game medal are similarly restricted to the maximum game medal number of sheets, for example, three sheets.

[0019]Said effective line determination means 33 determines at least one effective line among the five lines 15-19 based on the game medal count signal from the game medal counting means 31, as shown in drawing 1. For example, when the number of game medals is one, the one center line 15 is determined as an effective line. In addition to the center line 15, a game medal determines a total of three of the up-and-down lines 16 and 17 as an effective line at a case at two sheets. In addition to [in a game medal] a center and the up-and-down lines 15-17 in a case, an upward slant to the right and the lower right determine a total of five of both the slanting lines 18 and 19 of ** with three sheets as an effective line.

[0020]As shown in drawing 1, said stopped pattern judging means 34 The driving control signal from the drive control means 32, That is, the drive pulse supplied to three stepping motors as the driving source 60 is counted, and each stopped pattern of the three rotation reels 12-14, i.e., a total of nine stopped patterns by which a stop display is carried out on the line 15-19, is judged based on the design information set up beforehand.

[0021]As shown in drawing 1, based on the stopped pattern signal from the stopped pattern judging means 34, said winning-a-prize judging means 35, When the stopped pattern located in a line on the effective line determined by the effective line determination means 33 has agreed in the specific prize mode set up beforehand, a winning-a-prize signal is outputted to the profit granting means 50. For example, when the three same patterns gather on an effective line, a profits grant signal is outputted to the profit granting means

50 from the winning-a-prize judging means 35. The profit granting means 50 will discharge the medal of two or more sheets, for example, if the winning-a-prize judging means 35 is inputted. When the bell BE is assembled like three pieces, i.e., "a bell, a bell, and a bell", on an effective line, more specifically, the medal of eight sheets is discharged. When one orange OR of fruit gathers like three pieces, i.e., "an orange, an orange, and an orange", on an effective line, the medal of eight sheets is discharged similarly. When for example, 7 (seven)SE gathers like three pieces, i.e., "7, 7, and 7", on an effective line, the medal of 15 sheets is discharged. In addition, when three 7(seven)SE gathers on an effective line, it can shift to a bonus game.

[0022]When the prize mode is constituted by the remaining pattern by which the stop display is carried out on the effective line concerned when the joker JK which is an omnipotent pattern is contained in the pattern by which the stop display was carried out on the effective line, a profits grant signal is outputted to the profit granting means 50 from the winning-a-prize judging means 35. First, the case where the stop display of the joker JK which is an omnipotent pattern is carried out only one piece on an effective line is explained using drawing 3 and 4.

[0023]For example, when the game medal of three sheets is thrown in and the five lines 15-19 are effective lines altogether, as shown in drawing 3, the stop display of the joker JK which is an omnipotent pattern is carried out to the middle of the middle turn reel 13. On the other hand, the stop display of the 7(seven)SE is carried out to the upper row of the RLC reel 12, and the lower berth of the RRC reel 14, respectively. For this reason, the lower right which is an effective line is located in a line in order of "7, joker, and 7" from the left-hand side of drawing 3 on the ** slanting line 19.

[0024]At this time, in the winning-a-prize judging means 33, the joker JK which is an omnipotent pattern is transposed to 7(seven)SE, and is judged. For this reason, the lower right which is an effective line is judged on the ** slanting line 19 to be the thing equal like three pieces, i.e., "7, 7 (joker), and 7", in 7(seven)SE. As a result, a profits grant signal is outputted to the profit granting means 50 from the winning-a-prize judging means 35. Therefore, the medal of 15 sheets is discharged by the profit granting means 50. And when three 7(seven)SE gathers, in addition to discharge of a medal, it can shift to a bonus game.

[0025]On the other hand, as shown in drawing 4, the stop display of the joker JK which is an omnipotent pattern is carried out to the lower berth of the RRC reel 14. On the other hand, the stop display of the orange OR is carried out to the lower berth of the RLC reel 12 and the lower berth of the middle turn reel 13 along the lower line 17 which is an effective line, respectively. For this reason, on the lower line 17 which is an effective line, it has stood in a line in order of "an orange, an orange, and joker" from the left-hand side of drawing 3.

[0026]The stop display of the bell BE is carried out to the upper row of the RLC reel 12 and the middle of the middle turn reel 13 where the lower right which is an effective line met the ** slanting line 19 simultaneously, respectively. For this reason, the lower right which is an effective line is located in a line in order of "a bell, a bell, and joker" from the left-hand side of drawing 3 on the ** slanting line 19. In this case, the lower right gives priority to the lower line 17 over the ** slanting line 19, and is making it judge by the winning-a-prize judging means 35 from it. That is, in the winning-a-prize judging means 33, the joker JK which is an omnipotent pattern is transposed to orange OR, and is judged. For this reason,

on the lower line 17 which is an effective line, orange OR is judged to be three pieces, i.e., the thing equal like "an orange, an orange, and an orange (joker)." As a result, a profits grant signal is outputted to the profit granting means 50 from the winning-a-prize judging means 35. Therefore, the medal of eight sheets is discharged by the profit granting means 50.

[0027]In the ** slanting line 19, the lower right does not change with a hit line. That is, in the winning-a-prize judging means 35, the lower right is judged to be that to which "the bell, the bell, and the orange (joker)" were located in a line on the ** slanting line 19, and serves as Haz Lela Inn. When the profits given by the profit granting means 50 are equivalent, the center line 15, the upper line 16, the lower line 17, the upward-slant-to-the-right slanting line 18, and the lower right make the above-mentioned priority the order of the ** slanting line 19. Of course, the priority between the lines 15-19 can be set up not only in said priority but freely.

[0028]Priority is given to the higher one of profits when the profits given by the profit granting means 50 are not equivalent. For example, although not illustrated, when "7, joker, 7", and "an orange, joker and an orange" are located in a line on an effective line. Since there is much medal number of sheets by which a direction when three 7(seven)SE gathers is discharged, in the winning-a-prize judging means 33, the joker JK is transposed to 7(seven)SE, and is judged. As a result, it is judged as that to which "7, 7 (joker), 7", and "an orange, 7 (joker) and an orange" were located in a line on the effective line.

[0029]The lower right may hit and make both the ** slanting lines 19 the lower line 17 in the example shown in drawing 4, without setting up a priority. In this case, it may be made to judge with "orange and orange and an orange (joker)", and "a bell, a bell, and a bell (joker)", and number of sheets equal to the real number of the sum total number of sheets of both hit number of sheets, for example, the medal of a total of 16 sheets which added eight sheets to eight sheets, may be made to discharge in the winning-a-prize judging means 35. Of course, since the medal of 15 sheets is discharged when three 7(seven)SE gathers, when it doubles with this and the sum total number of sheets of both hit number of sheets exceeds 15 sheets, the discharge number of sheets of a medal may be restricted to a maximum of 15 sheets.

[0030]The case where the two-piece stop display of the joker JK which is an omnipotent pattern on an effective line is carried out on the other hand is explained. For example, although not illustrated, when "7, joker, and joker" are located in a line on the effective line, in the winning-a-prize judging means 33, the two joker JK is transposed to 7(seven)SE, respectively, and is judged. For this reason, on an effective line, 7(seven)SE is judged to be three pieces, i.e., the thing which gathered as shown in "7, 7 (joker), and 7 (joker)." As a result, the medal of 15 sheets is discharged and, moreover, it can shift to a bonus game.

[0031]Although the view of a priority is the same as that of the case where the stop display of the joker JK which is an omnipotent pattern is carried out only one piece on an effective line, it is good also as per plurality for not setting up a priority also in this case. The case with which the three joker JK which is the omnipotent patterns on an effective line was located in a line where a stop display is carried out is explained. For example, although not illustrated, when "joker, joker, and joker" are located in a line on the effective line, the three joker JK is judged as a combination with the highest profits given by the profit granting means 50. That is, in the winning-a-prize judging means 33, the three joker JK is altogether transposed to 7(seven)SE, and is judged. For this reason, on an effective line, 7

(seven)SE is judged to be three pieces, i.e., the thing which gathered as shown in "7 (joker), 7 (joker), and 7 (joker)." As a result, the medal of 15 sheets is discharged and, moreover, it can shift to a bonus game.

[0032]Although the view of a priority is the same as that of the case where the stop display of the joker JK which is an omnipotent pattern is carried out only one piece on an effective line, it is good also as per plurality for not setting up a priority also in this case. When the three joker JK is located in a line, it may be made to give special profits. Although the joker JK was made into the omnipotent pattern in the example shown in the drawing, as long as the pattern of an omnipotent pattern is distinguishable not only from the joker JK but other general patterns, a free pattern may be sufficient as it.

[0033]

[Effect of the Invention]It comprises this invention as mentioned above.

Therefore, an effect which is indicated below is done so.

According to the invention according to claim 1, the slot machine which makes the chance of winning a prize of a game person increase, has, and is varied by setting up an omnipotent pattern advantageous to a game person can be provided.

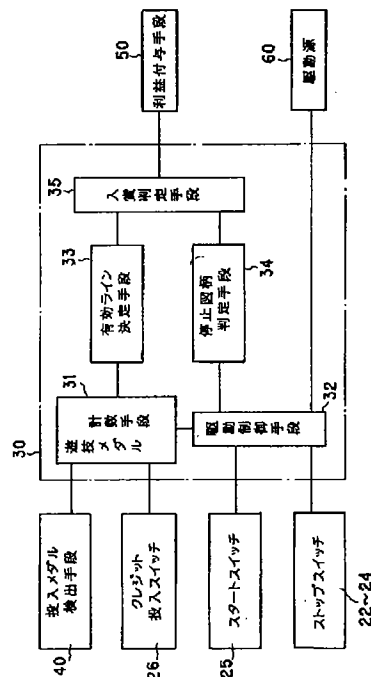
[Translation done.]

(11)特許出願公開番号

(43)公開日 平成6年(1994)5月24日

C 8703-2C

(74)代理人 弁理士 黒田 博道 (外4名)



【特許請求の範囲】

【請求項1】 複数種類の図柄がそれぞれ表示された複数の回転リールと、これらの回転リールを回転させる駆動源と、この駆動源の駆動を開始させるためのスタートスイッチと、前記駆動源の駆動を停止させるためのストップスイッチと、遊技メダル投入を条件に、前記スタートスイッチの操作にもとづいて駆動源の駆動を開始させ、その後、前記ストップスイッチの操作にもとづいて駆動源の駆動を停止させる駆動制御手段と、遊技メダルの投入枚数により有効化される有効ライン上に並んだ、停止表示された各回転リールの図柄が、予め設定された賞態様に合致している場合には、入賞信号を出力する入賞判定手段と、この入賞判定手段からの入賞信号にもとづいて、遊技者に利益を付与する利益付与手段とを備えたスロットマシンにおいて、
上記複数の図柄のうちに、少なくとも1個の万能図柄を設定し、上記万能図柄が、前記有効ライン上に停止表示され、且つ当該有効ライン上に停止表示されている残りの図柄により、賞態様が構成されている場合には、入賞判定手段から利益付与手段に入賞信号を出力させるようにしたことを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】この発明は、スロットマシンに関し、特に遊技者に有利な万能図柄を設定したものである。

【0002】

【従来の技術】従来、この種のスロットマシンとしては、複数種類の図柄がそれぞれ表示された3個の回転リールと、3個の回転リールを個別に回転させる3個の駆動源と、3個の駆動源の駆動を同時に開始させるためのスタートスイッチと、3個の駆動源の駆動を個別に停止させるための3個のストップスイッチと、遊技メダルの投入を条件に、前記スタートスイッチの操作にもとづいて3個の駆動源の駆動を同時に開始させ、その後、前記3個のストップスイッチの操作にもとづいて、対応する3個の駆動源の駆動をそれぞれ停止させる駆動制御手段と、遊技メダルの投入枚数により有効化される有効ライン上に並んだ、停止表示された各回転リールの図柄が、予め設定された賞態様に合致している場合には、入賞信号を出力する入賞判定手段と、この入賞判定手段からの入賞信号にもとづいて、遊技者にメダル等の利益を付与する利益付与手段とを備えたものが知られている。

【0003】そして、上記した従来のスロットマシンでは、有効ライン上に同種の図柄、例えば「7」が揃った場合に、賞態様が形成されるようにしていた。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】しかし、上記した従来のスロットマシンでは、有効ライン上に同種の図柄を揃えなければならないので、3個の回転リールのうち、2

番目の回転リールを停止させた時点で、初めに停止させた回転リールの停止図柄と、次に停止させた回転リールの停止図柄とが、有効ライン上に揃っていない場合には、最後の回転リールの停止図柄を見るまでもなく、「ハズレ」となってしまい、面白味に欠けるという問題点があった。

【0005】そこで、請求項1記載のスロットマシンは、上記した従来の技術の有する問題点に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、遊技者に有利な万能図柄を設定することで、遊技者の入賞のチャンスを増加し、もって変化に富むスロットマシンを提供しようとするものである。

【0006】

【課題を解決するための手段】本発明は、上記した目的を達成するためのものであり、以下にその内容を図面に示した実施例を用いて説明する。請求項1記載の発明は、複数の図柄のうちに、少なくとも1個の万能図柄（例えばジョーカーJK）を設定し、この万能図柄（JK）が、前記有効ライン上に停止表示され、且つ当該有効ライン上に停止表示されている残りの図柄により、賞態様が構成されている場合には、入賞判定手段(35)から利益付与手段(50)に入賞信号を出力させるようにしたことを特徴とする。

【0007】

【作用】したがって、請求項1記載の発明によれば、有効ライン上に、複数の回転リール(12~14)のうち、いずれか1個の回転リール(12~14)に万能図柄(65)が停止表示され、且つ残りの回転リール(12~14)の停止表示された図柄により、賞態様が構成されている場合には、入賞判定手段(35)から利益付与手段(50)に入賞信号が出力される。この結果、利益付与手段(50)は、入賞判定手段(35)からの入賞信号にもとづいて、遊技者に利益を付与する。

【0008】

【実施例】図1~4は、本発明の実施例を示すものであり、図1はスロットマシンのブロック図、図2はスロットマシンの概略正面図、図3は万能図柄が停止表示された賞態様の概略正面図、図4は同じく万能図柄が停止表示された他の賞態様の概略正面図を各々示す。

【0009】図2中、10はスロットマシンを示すものであり、このスロットマシン10の高さのほぼ中央には、方形の窓部11が形成され、この窓部11内には、複数個、本実施例では3個の回転リール12~14がそれぞれ配置されている。上記3個の回転リール12~14は、図2の向かって左側から順に、左回転リール12と、中回転リール13と、右回転リール14とから構成されている。

【0010】各回転リール12~14の外周面には、図3、4に示すように、例えば7（セブン）SEの文字、ベルBEの絵、アップルAPやオレンジOR、及びチェリーCH等のフルーツの絵、並びに万能図柄であるジョーカーJKの絵等

の複数種類の図柄が、所定の間隔でそれぞれ表示されている。なお、3個の回転リール12~14のうち、任意の1個ないしは2個の回転リール12~14にだけ、万能図柄であるジョーカーJKの図柄を表示してもよい。また、ジョーカーJKの図柄の数は、各回転リール12~14に対して1個でもよいし、あるいは複数個表示してもよい。

【0011】前記窓部11のガラス面には、図2に示すように、3個の回転リール12~14の図柄の組合せを示す計5本のライン15~19が表示されている。上記ライン15~19は、ほぼ水平な中央ライン15と、この中央ライン15の上下に離れて且つ平行に位置する上下のライン16,17と、両上下のライン16,17の対角線状に配置され、中央で×点状に交わった右上がり斜めライン18と右下がり斜めライン19とから構成されている。

【0012】前記3個の回転リール12~14の斜め右下側には、図2に示すように、メダル投入口20が、又、3個の回転リール12~14の左側には、メダル投入口20から投入されたメダルのクレジット数を表示する7セグメントの2桁の表示部21が設けられている。また、前記3個の回転リール12~14の下側には、図2に示すように、回転リール12~14にそれぞれ対応させて、各回転リール12~14を個別に停止させるための3個のストップスイッチ22~24がそれぞれ設けられている。3個のストップスイッチ22~24は、図2の向かって左側から順に、左ストップスイッチ22と、中ストップスイッチ23と、右ストップスイッチ24とから構成されている。

【0013】上記3個のストップスイッチ22~24の左側には、図2に示すように、レバー状のスタートスイッチ25が設けられている。このスタートスイッチ25は、操作されると、スタート信号が出力される。上記スタートスイッチ25の左側には、図2に示すように、上下に2個のスイッチ26,27が配置されている。上側は、クレジットメダルを遊技メダルとして投入するためのクレジット投入スイッチ26であって、該スイッチ26が操作されると、クレジット投入信号が出力される。また、クレジット投入スイッチ26の下側は、クレジットメダルを清算するための清算スイッチ27である。

【0014】一方、スロットマシン10の前面下方には、図2に示すように、形状が方形の孔で、メダルを外部に排出するメダル排出口28が設けられている。次に、図1を用いてスロットマシン10の制御回路について説明する。スロットマシン10の制御回路は、図1に示すように、例えばCPU、ROM、RAM及びI/O等から構成された中央制御装置30を中心に構成されている。

【0015】上記中央制御装置30の入力側には、図1に示すように、メダル投入口20(図2)から投入された投入メダルを1枚毎検出し、投入メダル検出信号を出力するマイクロスイッチ等の投入メダル検出手段40と、クレジットメダルを遊技メダルとしてスロットマシン10の内部に投入するためのクレジット投入信号を出力する前記

クレジットメダル投入スイッチ27と、3個の回転リール12~14の回転を同時に開始させるためのスタート信号を出力する前記スタートスイッチ25と、回転リール12~14の回転を個別に停止させるためのストップ信号をそれぞれ出力する3個のストップスイッチ22~24とがそれぞれ接続されている。

【0016】前記中央制御装置30の出力側には、図1に示すように、例えばメダルを排出することにより遊技者に利益を付与するホッパー等の利益付与手段50と、3個の回転リール12~14を個別に回転駆動させる、例えば3個のステッピングモータからなる駆動源60とが接続されている。なお、利益付与手段50は、メダルを排出するホッパーに限らず、遊技者にボーナスゲームやリプレー等の権利を付与するようにしてもよい。

【0017】一方、前記中央制御装置30は、図1に示すように、投入メダル検出手段40から出力された投入メダル検出信号にもとづいて、投入メダル数を計数し、この計数された計数値が最大遊技メダル数、例えば通常ゲーム中は「3」枚を越えない場合に、投入された投入メダル数を遊技メダルとして計数するとともに、クレジット投入スイッチ26からのクレジット投入信号にもとづいて、遊技メダル数を計数し、遊技メダル計数信号を出力する遊技メダル計数手段31と、この遊技メダル計数手段31からの遊技メダル計数信号の入力を条件に、スタートスイッチ25からのスタート信号にもとづいて、駆動源60の駆動を開始させるとともに、ストップスイッチ22~24からのストップ信号にもとづいて、各回転リール12~14の回転を個別に停止させるための駆動制御信号を出力する駆動制御手段32と、遊技メダル計数手段31からの遊技メダル計数信号にもとづいて、5本のライン15~19のうち、少なくとも1本の有効ラインを決定し、有効ライン決定信号を出力する有効ライン決定手段33と、前記駆動制御手段41からの駆動制御信号にもとづいて、3個の回転リール12~14の停止図柄を特定し、停止図柄信号を出力する停止図柄判定手段34と、この停止図柄判定手段34からの停止図柄信号にもとづいて、前記有効ライン決定手段33により決定された有効ライン上に並んだ停止図柄が、予め設定された賞態様に合致している場合には、利益付与信号を出力する入賞判定手段35とを備えている。

【0018】なお、最大遊技メダル数は、例えば通常ゲーム中は「3」枚としたが、それ以外に例えばボーナスゲーム中は「1」枚であるし、それ以外の枚数でもよい。上記遊技メダル計数手段31は、図1に示すように、投入メダル検出手段40からのメダル検出信号にもとづいて遊技メダルを計数するとともに、その計数値が最大遊技メダル枚数、例えば通常ゲームでは3枚に制限されている。また、最大遊技メダル枚数、例えば3枚を越えて投入メダルが投入された場合には、3枚を越えて投入された投入メダルをクレジットメダルとして計数する。一方、遊技メダル計数手段31は、クレジット投入スイッチ

26からのクレジット投入信号にもとづいて、計数されたクレジットメダルを遊技メダルとして計数する。なお、遊技メダルの計数値は、同様に最大遊技メダル枚数、例えば3枚に制限されている。

【0019】前記有効ライン決定手段33は、図1に示すように、遊技メダル計数手段31からの遊技メダル計数信号にもとづいて、5本のライン15~19のうち、少なくとも1本の有効ラインを決定する。例えば、遊技メダルが1枚の場合には、1本の中央ライン15を有効ラインと決定する。また、遊技メダルが2枚に場合には、中央ライン15に加え、上下のライン16,17の計3本を有効ラインと決定する。さらに、遊技メダルが3枚に場合には、中央及び上下のライン15~17に加え、右上がり及び右下がりの両斜めライン18,19の計5本を有効ラインと決定する。

【0020】前記停止図柄判定手段34は、図1に示すように、駆動制御手段32からの駆動制御信号、すなわち駆動源60としての3個のステッピングモータに供給される駆動パルスをカウントしておき、予め設定された図柄情報にもとづいて、3個の回転リール12~14の各停止図柄、すなわちライン15~19上に停止表示される計9個の停止図柄を判定する。

【0021】前記入賞判定手段35は、図1に示すように、停止図柄判定手段34からの停止図柄信号にもとづいて、有効ライン決定手段33により決定された有効ライン上に並んだ停止図柄が、予め設定された特定の賞態様に合致している場合には、利益付与手段50に入賞信号を出力する。例えば有効ライン上に同一図柄が3個揃った場合に、入賞判定手段35から利益付与手段50に利益付与信号が出力される。利益付与手段50は、入賞判定手段35を
30 入力すると、例えば複数枚のメダルを排出する。より具体的には、有効ライン上に例えばベルBEが3個、すなわち「ベル、ベル、ベル」のように揃った場合には、8枚のメダルが排出される。また、有効ライン上に例えばブルーの1つのオレンジORが3個、すなわち「オレンジ、オレンジ、オレンジ」のように揃った場合にも、同様に8枚のメダルが排出される。さらに、有効ライン上に例えば7（セブン）SEが3個、すなわち「7、7、7」のように揃った場合には、15枚のメダルが排出される。これに加えて、有効ライン上に7（セブン）SEが
40 3個揃った場合には、ボーナスゲームに移行できる。

【0022】また、有効ライン上に停止表示された図柄に、万能図柄であるジョーカーJKが含まれている場合には、当該有効ライン上に停止表示されている残りの図柄により、賞態様が構成されている場合には、入賞判定手段35から利益付与手段50に利益付与信号が出力される。まず、有効ライン上に、万能図柄であるジョーカーJKが1個だけ停止表示された場合について、図3、4を用いて説明する。

【0023】例えば3枚の遊技メダルが投入され、5本
50

のライン15~19が全て有効ラインとなっている場合に、図3に示すように、中回転リール13の中段に、万能図柄であるジョーカーJKが停止表示されている。これに対し、左回転リール12の上段及び右回転リール14の下段には、7（セブン）SEがそれぞれ停止表示されている。このため、有効ラインである右下がり斜めライン19上には、図3の向かって左側より、「7、ジョーカー、7」の順で並んでいる。

【0024】このとき、万能図柄であるジョーカーJKは、入賞判定手段33において、7（セブン）SEに置き換えて判定される。このため、有効ラインである右下がり斜めライン19上には、7（セブン）SEが3個、すなわち「7、7（ジョーカー）、7」のように揃ったものと判定される。その結果、入賞判定手段35から利益付与手段50に利益付与信号が出力される。したがって、利益付与手段50により、15枚のメダルが排出される。しかも、7（セブン）SEが3個揃った場合には、メダルの排出に加えて、ボーナスゲームに移行できる。

【0025】一方、図4に示すように、右回転リール14の下段に、万能図柄であるジョーカーJKが停止表示されている。これに対し、有効ラインである下ライン17に沿った左回転リール12の下段及び中回転リール13の下段には、オレンジORがそれぞれ停止表示されている。このため、有効ラインである下ライン17上には、図3の向かって左側より、「オレンジ、オレンジ、ジョーカー」の順で並んでいる。

【0026】同時に、有効ラインである右下がり斜めライン19に沿った左回転リール12の上段及び中回転リール13の中段には、ベルBEがそれぞれ停止表示されている。このため、有効ラインである右下がり斜めライン19上には、図3の向かって左側より、「ベル、ベル、ジョーカー」の順で並んでいる。この場合には、右下がり斜めライン19より、下ライン17を優先させて、入賞判定手段35で判定させている。すなわち、万能図柄であるジョーカーJKは、入賞判定手段33において、オレンジORに置き換えて判定される。このため、有効ラインである下ライン17上には、オレンジORが3個、すなわち「オレンジ、オレンジ（ジョーカー）」のように揃ったものと判定される。その結果、入賞判定手段35から利益付与手段50に利益付与信号が出力される。したがって、利益付与手段50により、8枚のメダルが排出される。

【0027】なお、右下がり斜めライン19は、当たりラインと成らない。すなわち、入賞判定手段35においては、右下がり斜めライン19上に、「ベル、ベル、オレンジ（ジョーカー）」が並んだものと判定され、ハズレラインとなる。上記優先順位は、利益付与手段50により付与される利益が等価の場合には、中央ライン15、上ライン16、下ライン17、右上がり斜めライン18、右下がり斜めライン19の順とする。勿論、ライン15~19間の優先順位は、前記優先順位に限らず、自由に設定可能である。

【0028】また、利益付与手段50により付与される利益が等価でない場合には、利益の高い方が優先される。例えば、図示しないが、有効ライン上に、「7、ジョーカー、7」と「オレンジ、ジョーカー、オレンジ」とが並んだ場合には、7（セブン）SEが3個揃った場合の方が、排出されるメダル枚数が多いので、ジョーカーJKは、入賞判定手段33において、7（セブン）SEに置き換えて判定される。その結果、有効ライン上に、「7、7（ジョーカー）、7」と「オレンジ、7（ジョーカー）、オレンジ」とが並んだものとして判定される。

【0029】なお、優先順位を設定せずに、図4に示した例で、下ライン17と、右下がり斜めライン19とを共に、当たりしてもよい。この場合には、入賞判定手段35では、「オレンジ、オレンジ、オレンジ（ジョーカー）」と「ベル、ベル、ベル（ジョーカー）」と判定させ、両当たり枚数の合計枚数の実数に等しい枚数、例えば8枚に8枚を加えた計16枚のメダルを排出させてもよい。勿論、7（セブン）SEが3個揃った場合に、15枚のメダルが排出されるので、これに合わせ、両当たり枚数の合計枚数が、15枚を越えた場合には、メダルの排出枚数を最高15枚に制限してもよい。

【0030】一方、有効ライン上の万能図柄であるジョーカーJKが2個停止表示された場合について説明する。例えば、図示しないが、有効ライン上に、「7、ジョーカー、ジョーカー」が並んでいる場合には、2個のジョーカーJKは、入賞判定手段33において、7（セブン）SEにそれぞれ置き換えて判定される。このため、有効ライン上には、7（セブン）SEが3個、すなわち「7、7（ジョーカー）、7（ジョーカー）」のように揃ったものと判定される。その結果、15枚のメダルが排出され、しかも、ボーナスゲームに移行できる。

【0031】なお、優先順位の考え方は、有効ライン上に、万能図柄であるジョーカーJKが1個だけ停止表示された場合と同様であるが、この場合にも優先順位を設定せずに、複数当たりとしてもよい。また、有効ライン上の万能図柄であるジョーカーJKが3個並んだ停止表示された場合について説明する。例えば、図示しないが、有効ライン上に、「ジョーカー、ジョーカー、ジョーカー」が並んでいる場合には、3個のジョーカーJKは、利益付与手段50により付与される利益が最も高い組み合わせとして判定される。すなわち、3個のジョーカーJKは、入賞判定手段33において、7（セブン）SEに全て置

き換えて判定される。このため、有効ライン上には、7（セブン）SEが3個、すなわち「7（ジョーカー）、7（ジョーカー）、7（ジョーカー）」のように揃ったものと判定される。その結果、15枚のメダルが排出され、しかも、ボーナスゲームに移行できる。

【0032】なお、優先順位の考え方は、有効ライン上に、万能図柄であるジョーカーJKが1個だけ停止表示された場合と同様であるが、この場合にも優先順位を設定せずに、複数当たりとしてもよい。さらに、ジョーカーJKが3個並んだ場合には、特別の利益を与えるようにしてもよい。また、図面に示した実施例では、ジョーカーJKを、万能図柄としたが、万能図柄の図柄は、ジョーカーJKに限らず、他の一般的な図柄と区別できれば、自由な図柄でよい。

【0033】

【発明の効果】本発明は、以上のように構成されているので、以下に記載されるような効果を奏する。請求項1記載の発明によれば、遊技者に有利な万能図柄を設定することで、遊技者の入賞のチャンスを増加させ、もって変化に富むスロットマシンを提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】スロットマシンのブロック図である。

【図2】スロットマシンの概略正面図である。

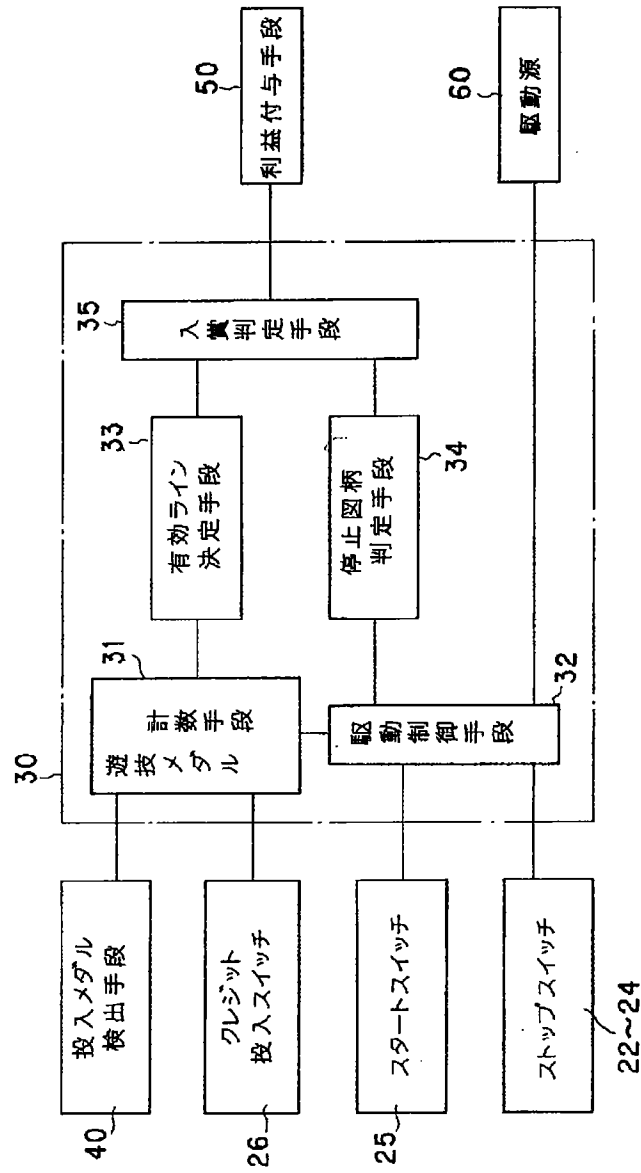
【図3】賞態様を示す説明図である。

【図4】他の賞態様を示す説明図である。

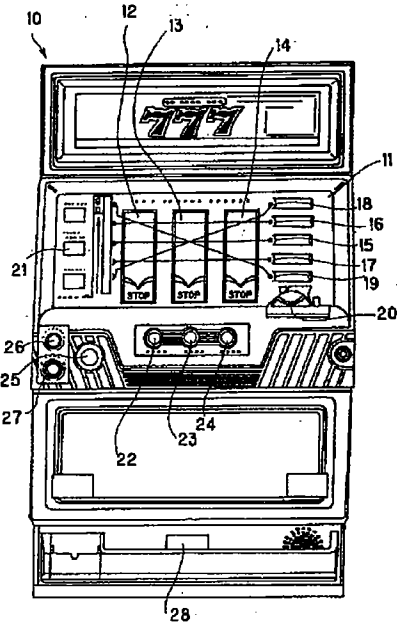
【符号の説明】

10	スロットマシン	11	窓部
12~14	回転リール	15~19	賞ライン
20	メダル投入口	21	表示部
22~24	ストップスイッチ	25	スタートスイッチ
26	精算スイッチ	27	クレジットメダル投入スイッチ
28	メダル排出口装置	30	中央制御
31	遊技メダル計数手段	32	駆動制御
33	有効ライン決定手段	34	停止図柄判定手段
35	入賞判定手段	40	投入メダル検出手段
50	利益付与手段	60	駆動源

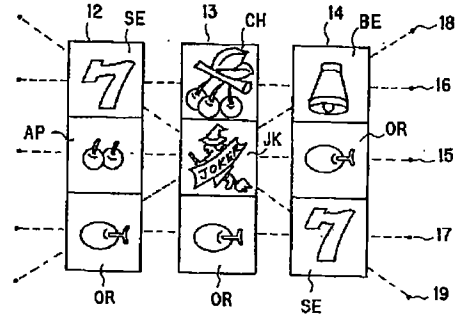
【図1】



【図2】



【図3】



【図4】

